

EiA2 Endabgabe: Soccer

How to Play:

1. Den soccer.zip oder soccer.rar Ordner entpacken und dann die socer.html Datei in einem Browser öffnen.
2. Die Team Namen, min oder max Geschwindigkeit, min oder max Präzision und Farbe für die Teams nach belieben einstellen.
3. Auf Start Simulation klicken

Settings

1. FC Köln Team 1 (links)

SV Werder Bremen Team 2 (rechts)

Minimale Geschwindigkeit

Maximale Geschwindigkeit

Minimale Präzision

Maximale Präzision

Blau Farbe Team 1

Braun Farbe Team 2

Simulation starten!

4. In das Spielfeld klicken, um den Ball ins Rollen zu bringen

Settings

1. FC Köln Team 1 (links)

SV Werder Bremen Team 2 (rechts)

Minimale Geschwindigkeit

Maximale Geschwindigkeit

Minimale Präzision

Maximale Präzision

Blau Farbe Team 1

Pink Farbe Team 2

Simulation starten!

Wenn ein Spieler im Ballbesitz ist, kann man mit Linksklick den Ball in Cursorrichtung schießen.

Per Rechtsklick lässt sich ein Spieler selektieren, der sich auf dem Cursor befindet

Per Rechtsklick auf das Spielfeld lässt sich die Selektierung entfernen

Ein Klick auf Reset Ball setzt den Ball in die Mitte des Spielfeldes zurück.

Nach einem Klick auf Neuen Spieler für #TEAMNAME# einwechseln kann man die Position des neuen Spielers auf dem Feld per Rechtsklick bestimmen.

Unpause | Reset Ball | Selektierten Spieler rausnehmen | Neuen Spieler für 1. FC Köln einwechseln | Neuen Spieler für SV Werder Bremen einwechseln

(11 Spieler) 1. FC Köln 0 : 0 SV Werder Bremen (11 Spieler)

Ballbesitz

- Rückennummer: 9
- Team: 1. FC Köln
- Präzision: 10
- Geschwindigkeit: 16
- Initialposition: 976 243

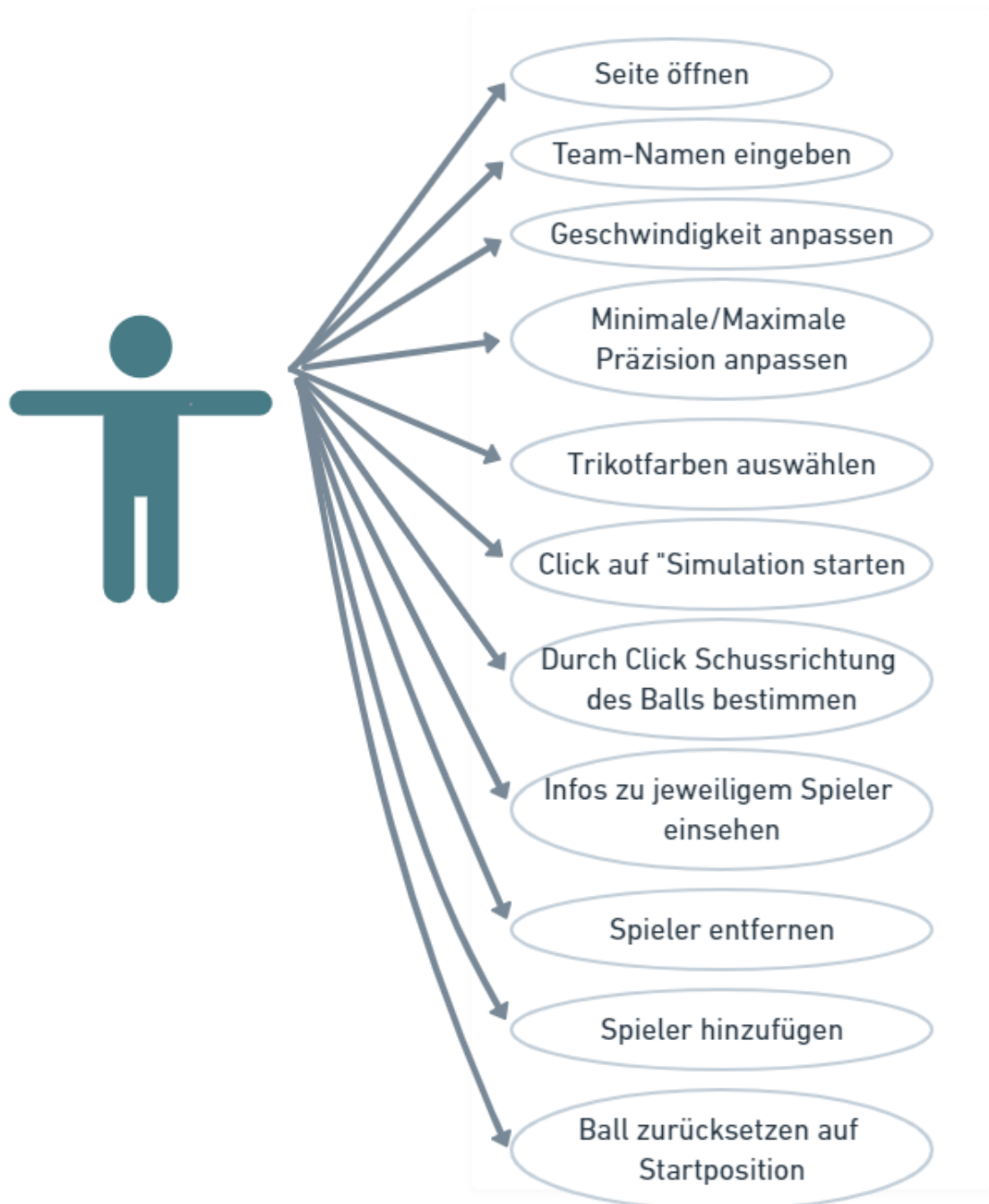
Ausgewählter Spieler

- Rückennummer: 2
- Team: SV Werder Bremen
- Präzision: 10
- Geschwindigkeit: 10
- Initialposition: 833 308

5. Spaß haben

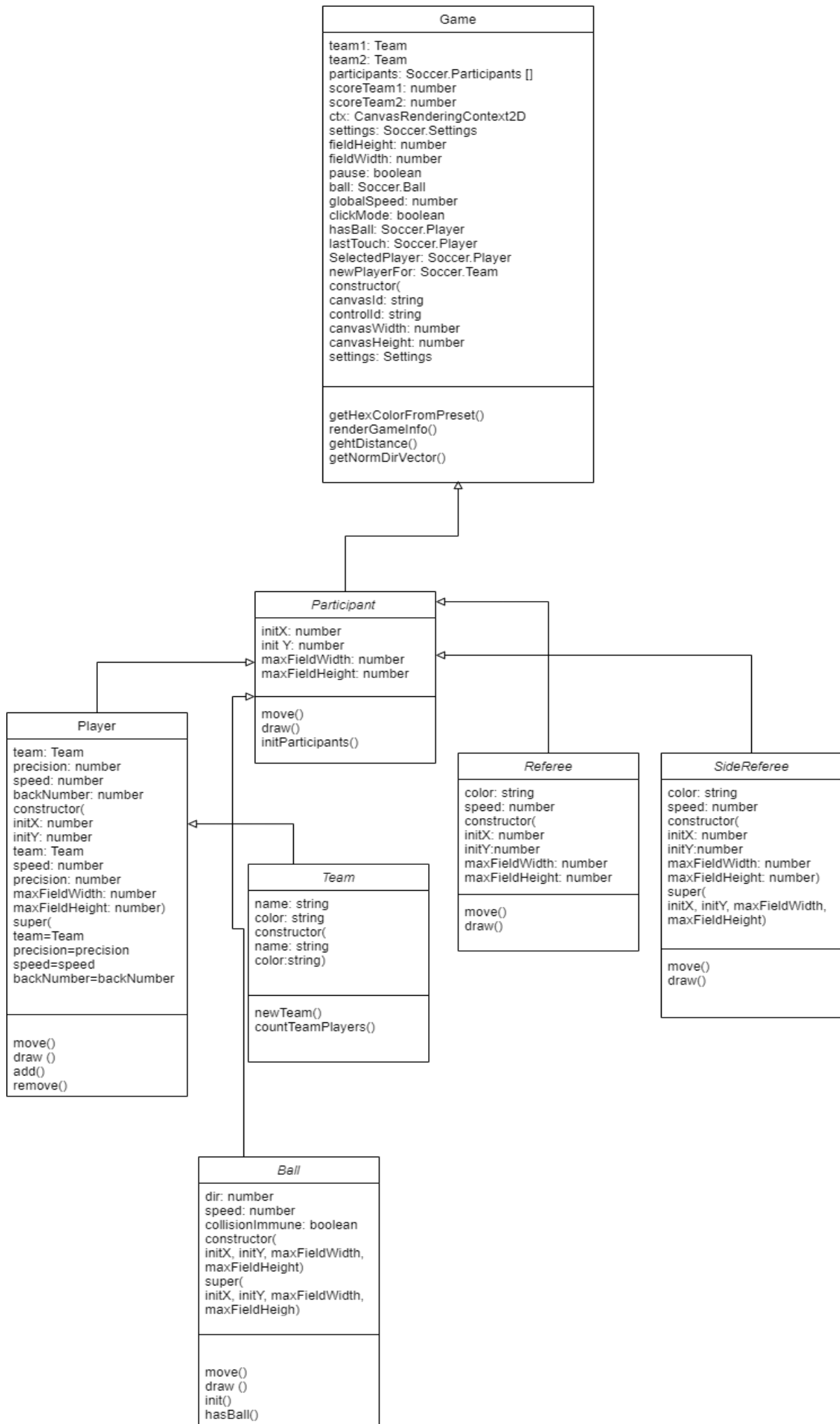
Konzept

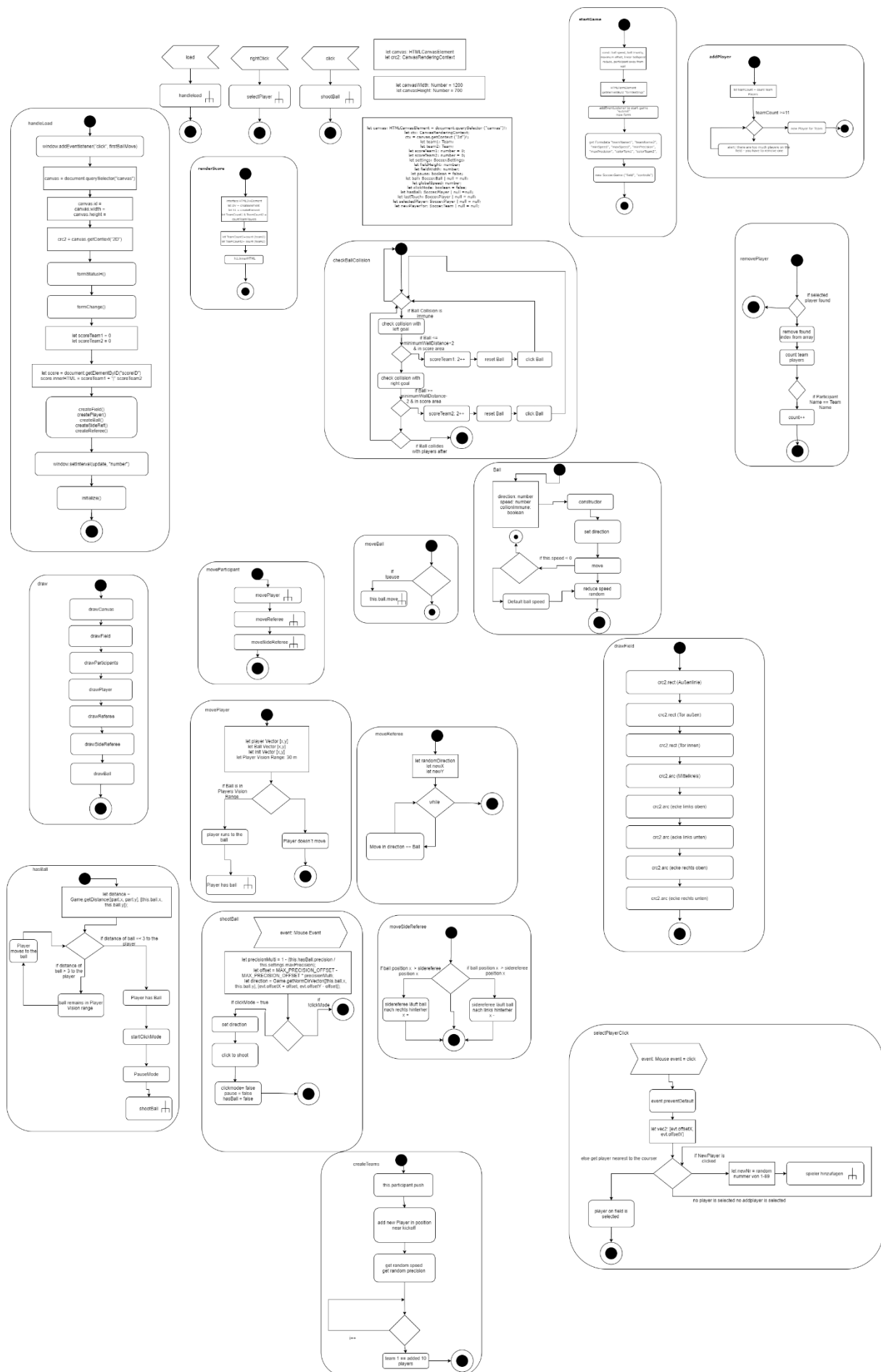
Use-Case-Diagramm

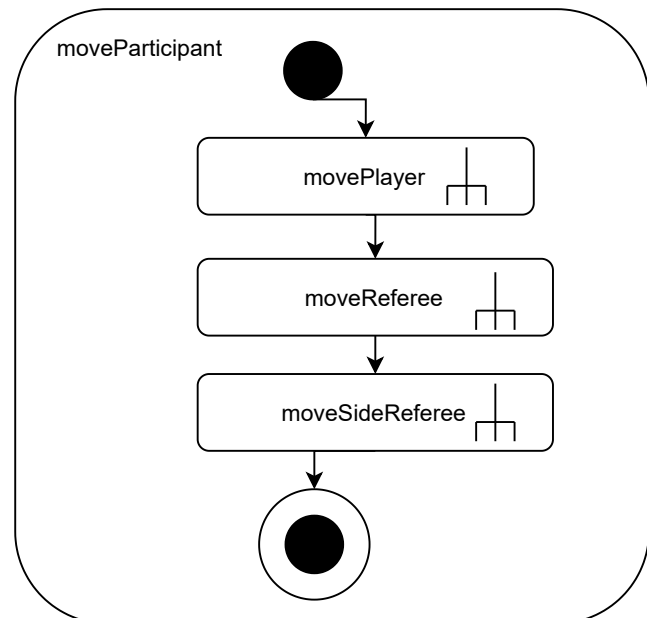
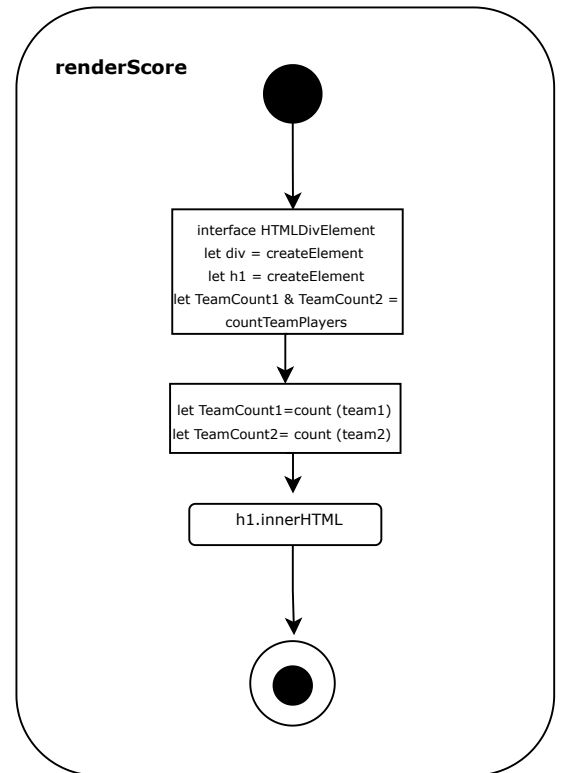
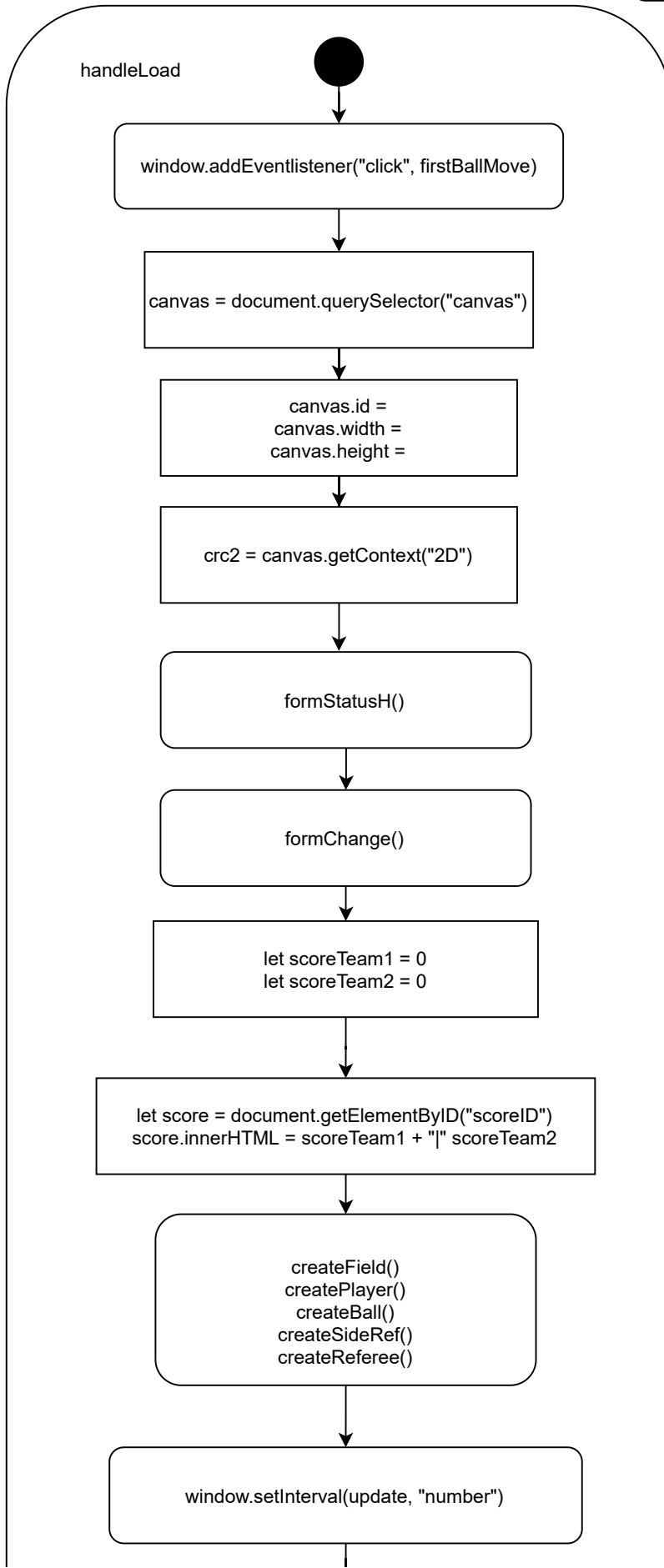
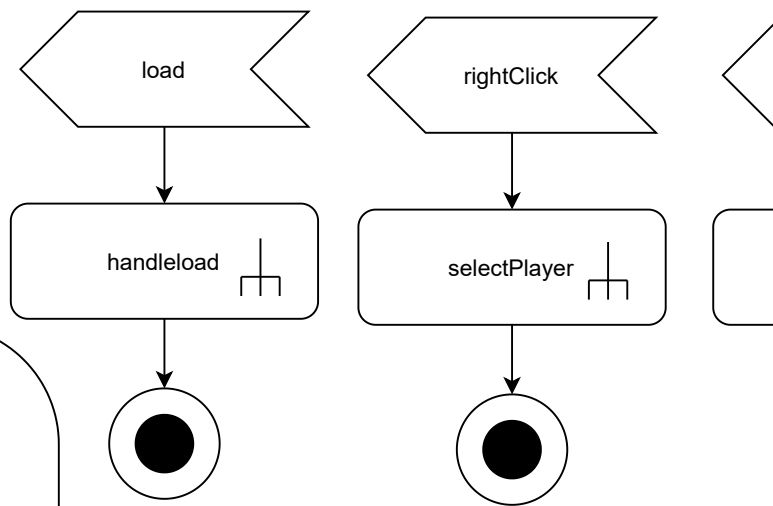


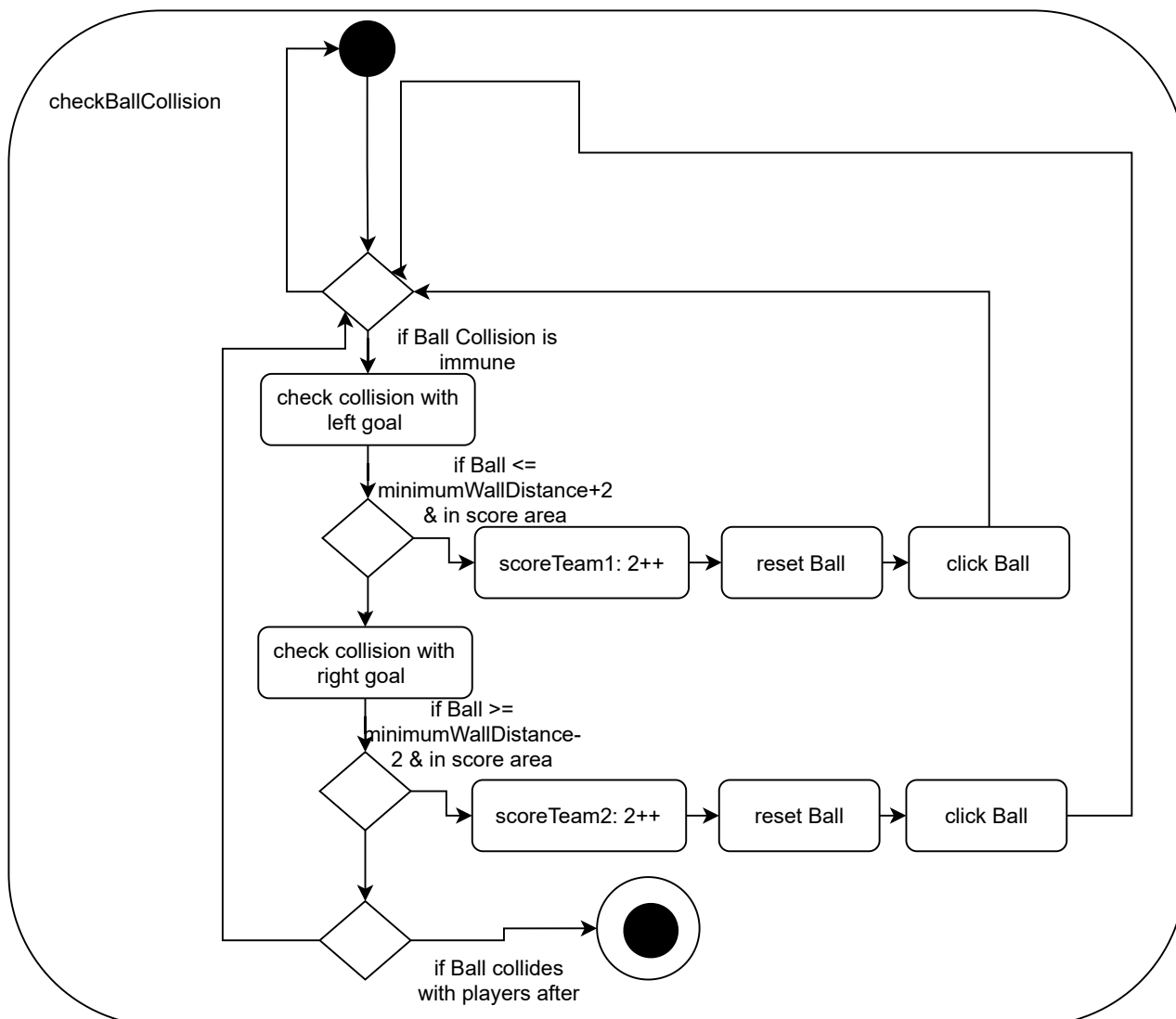
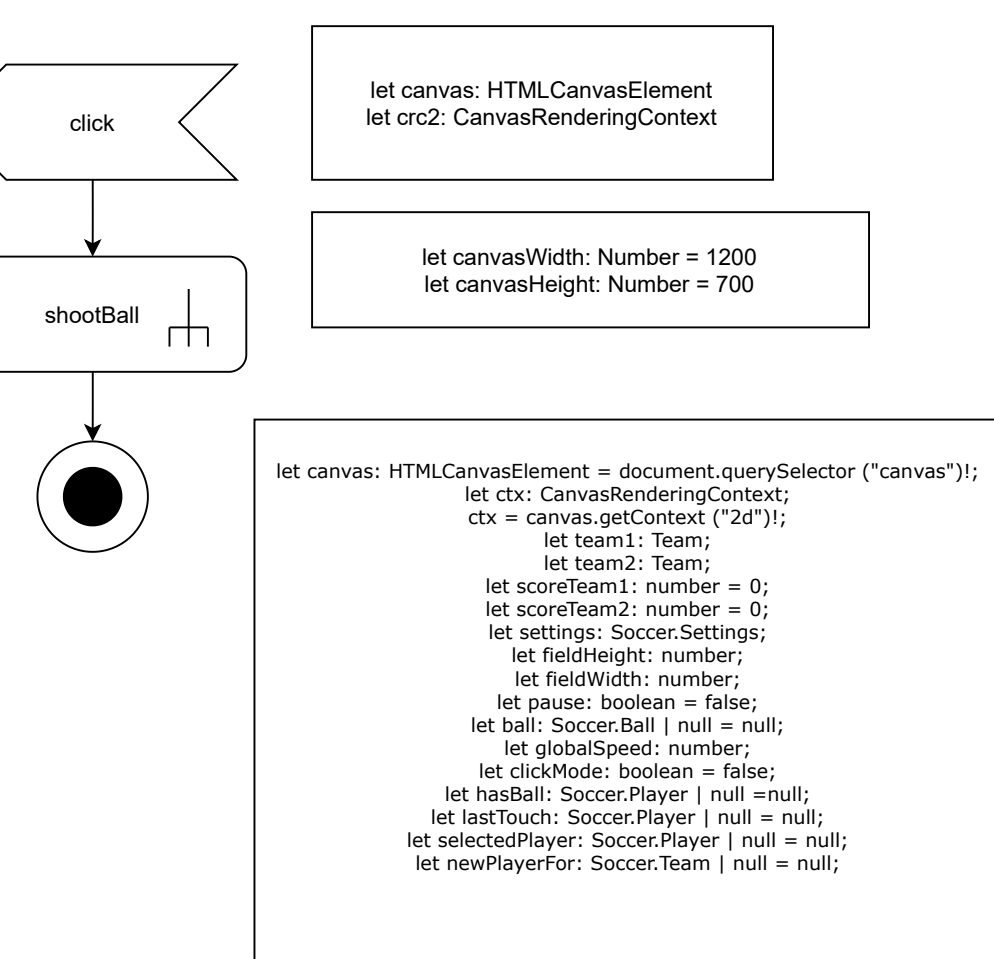
UI Scribble

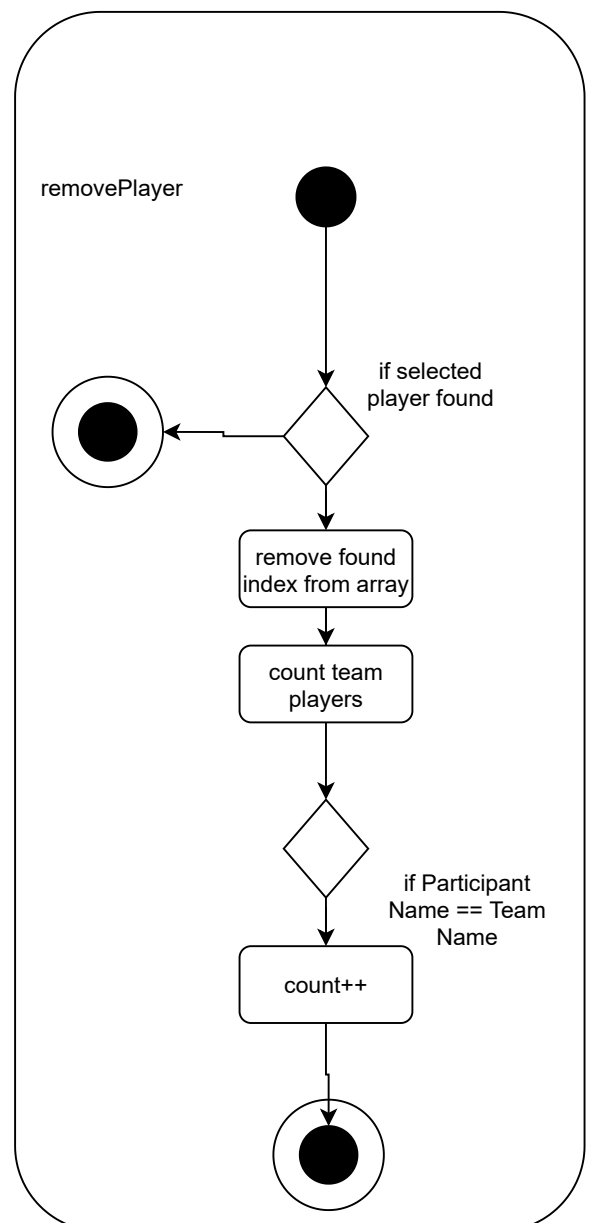
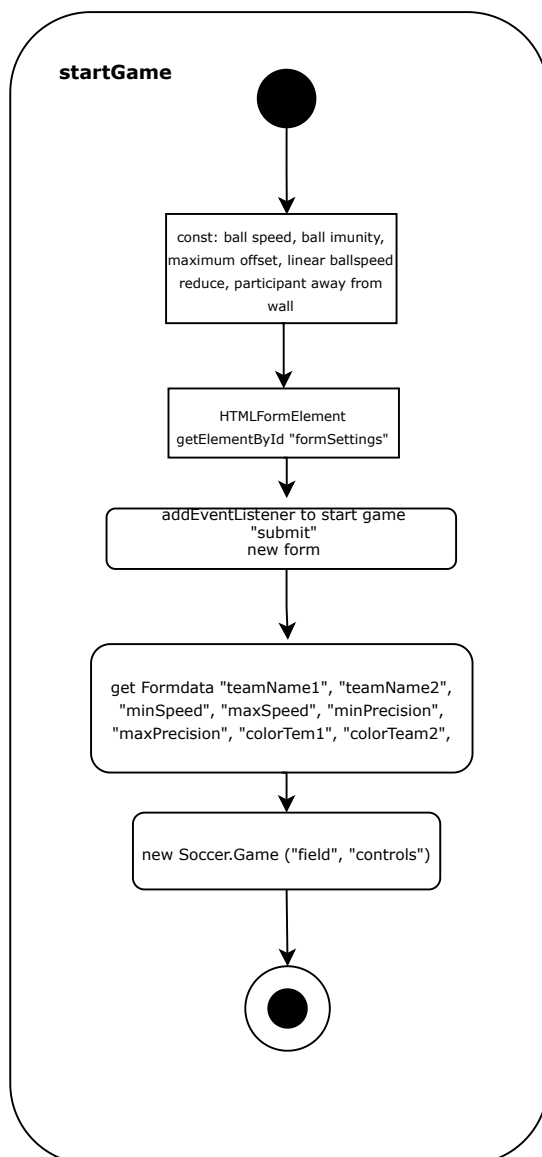
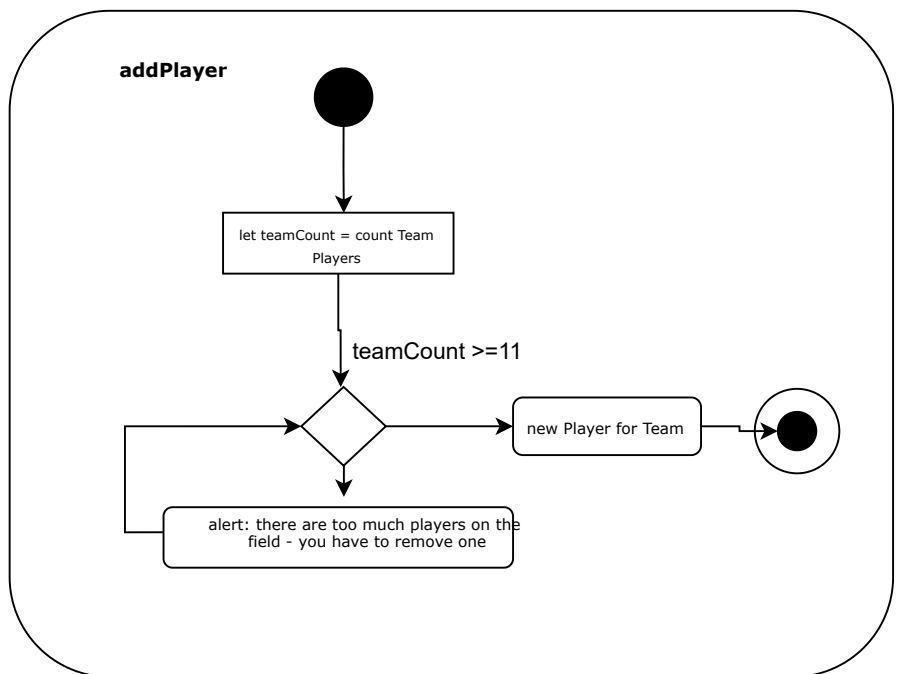


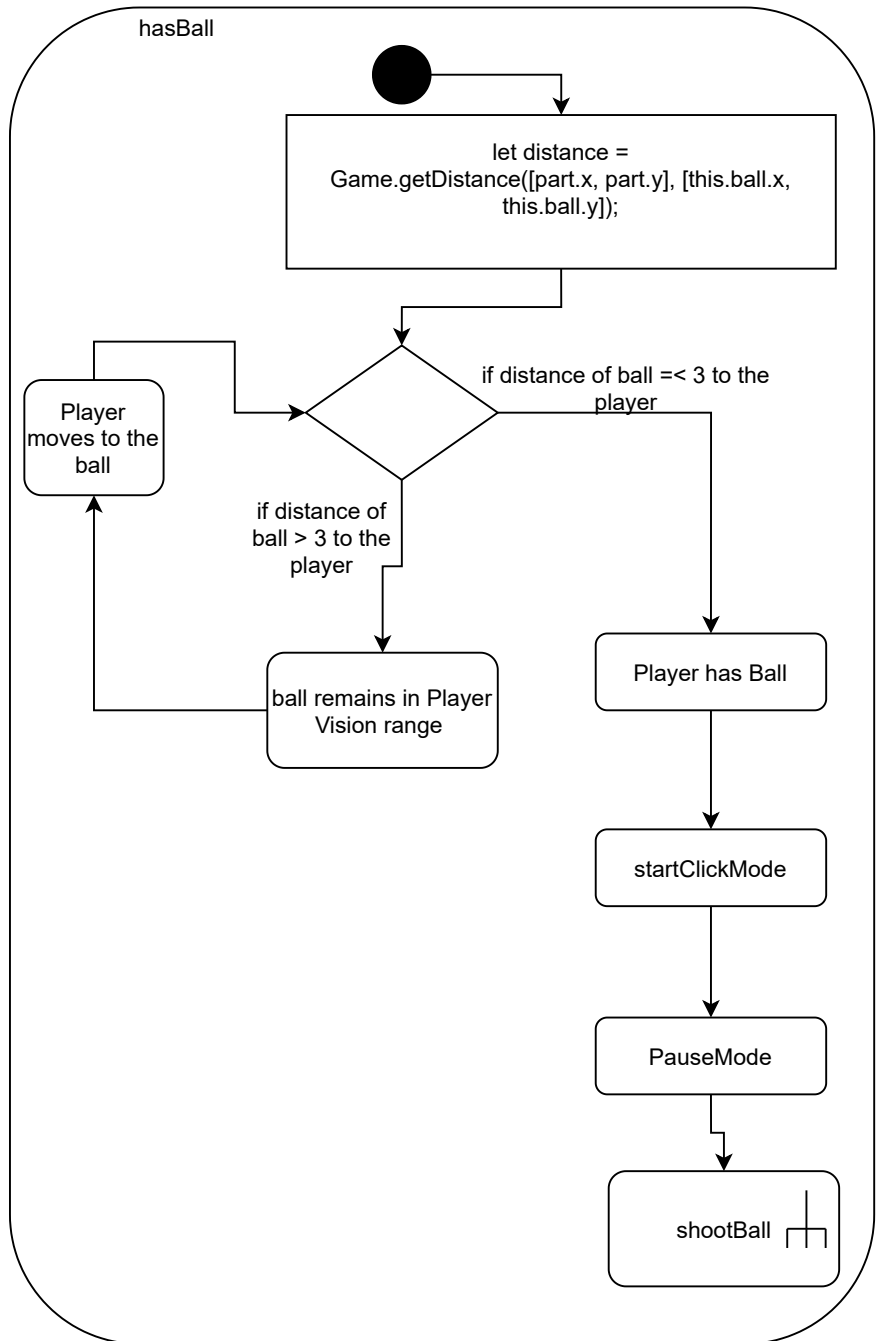
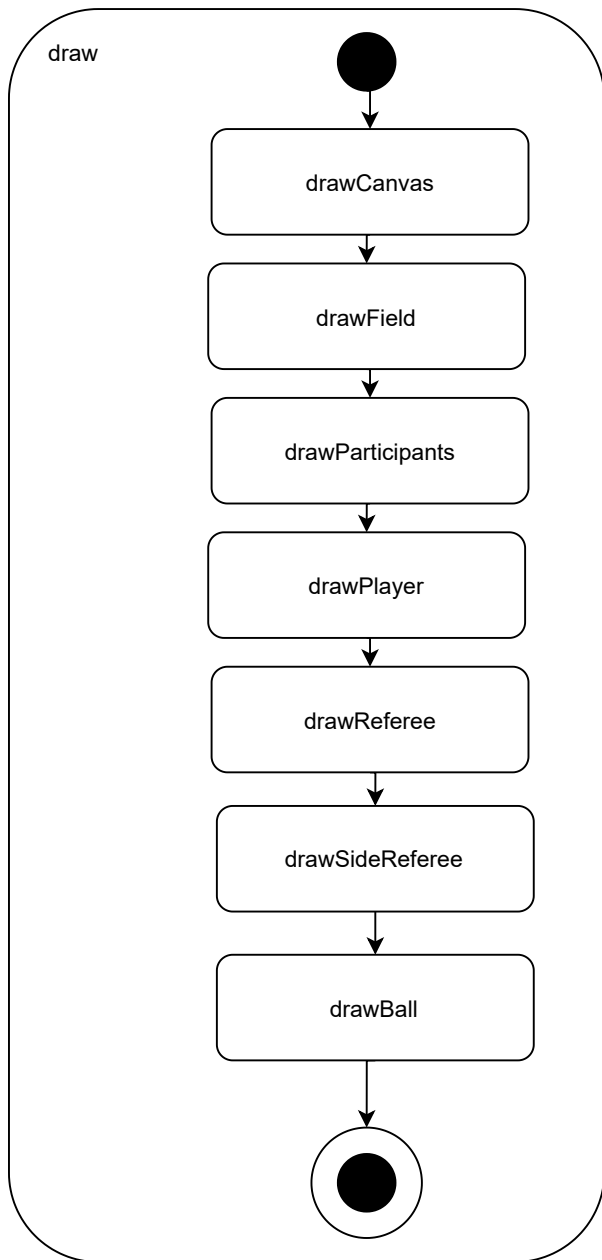
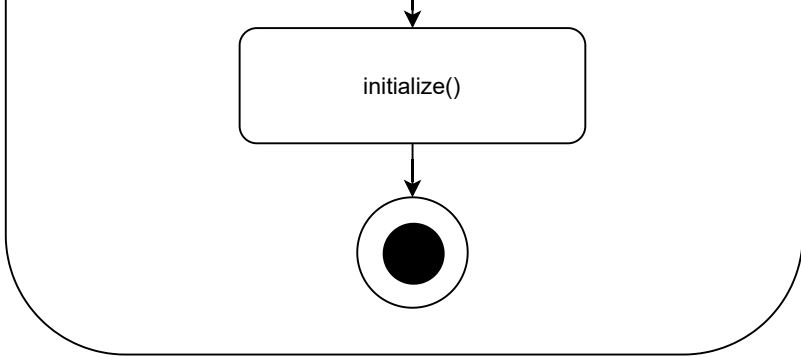


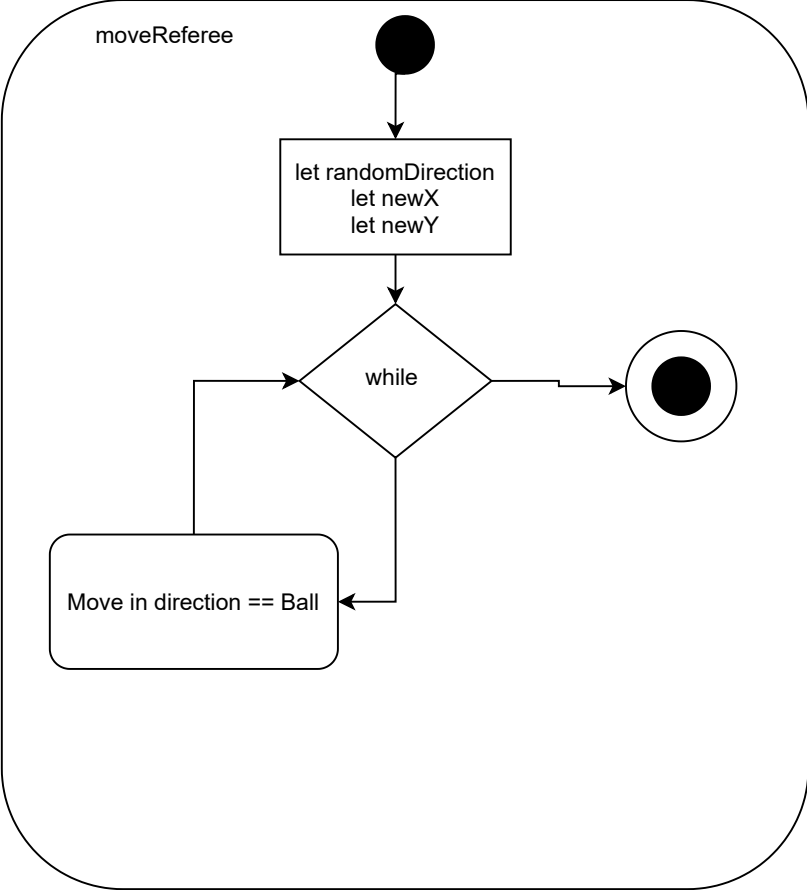
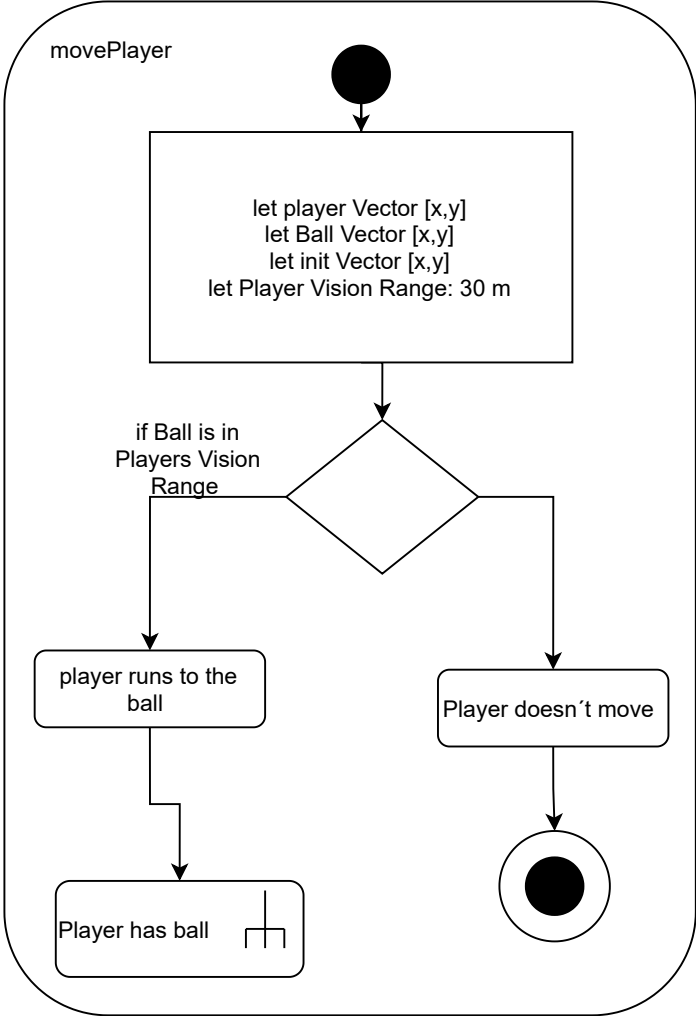
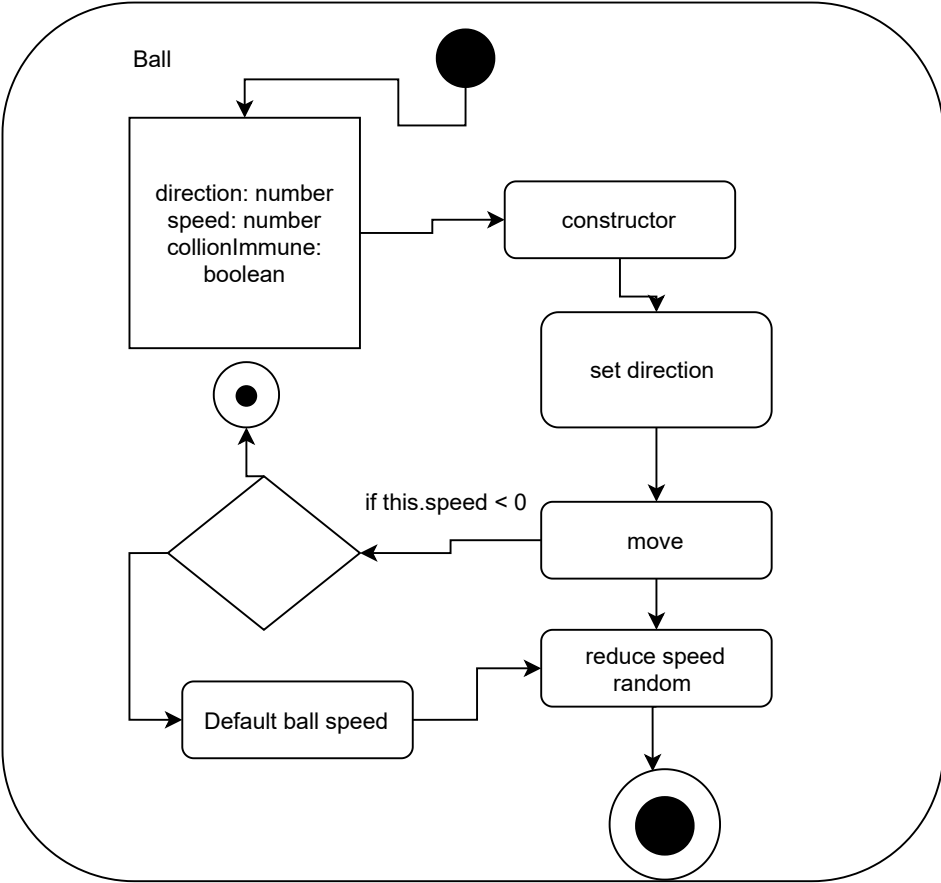
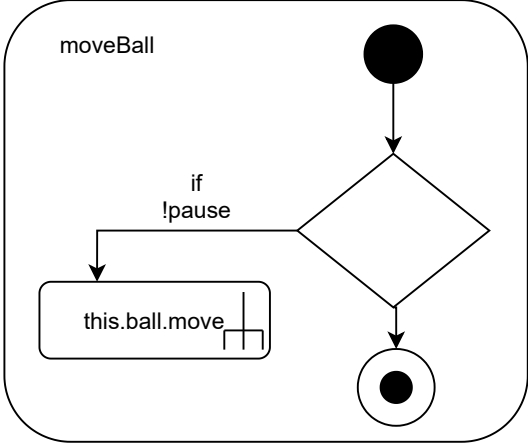


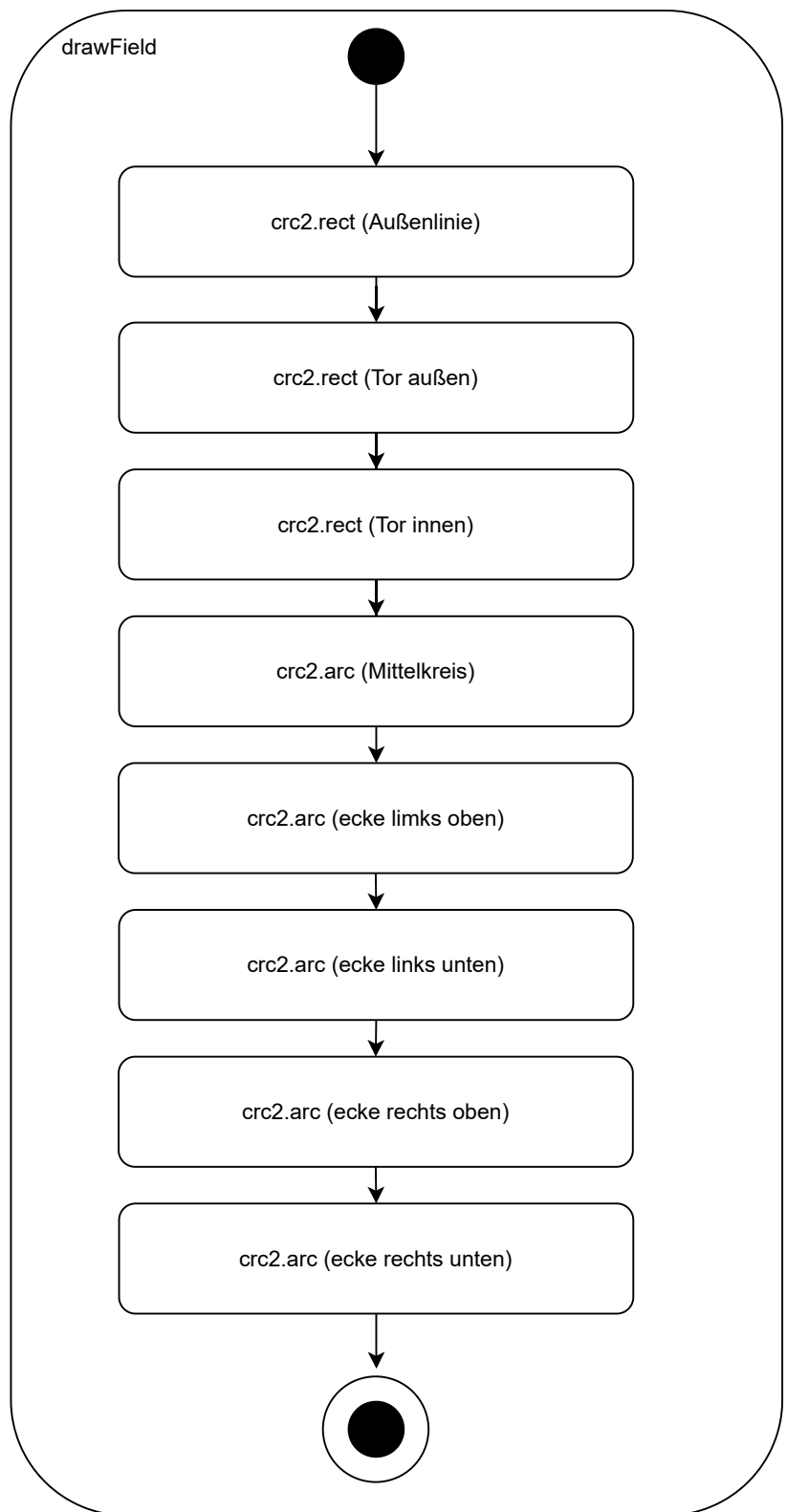


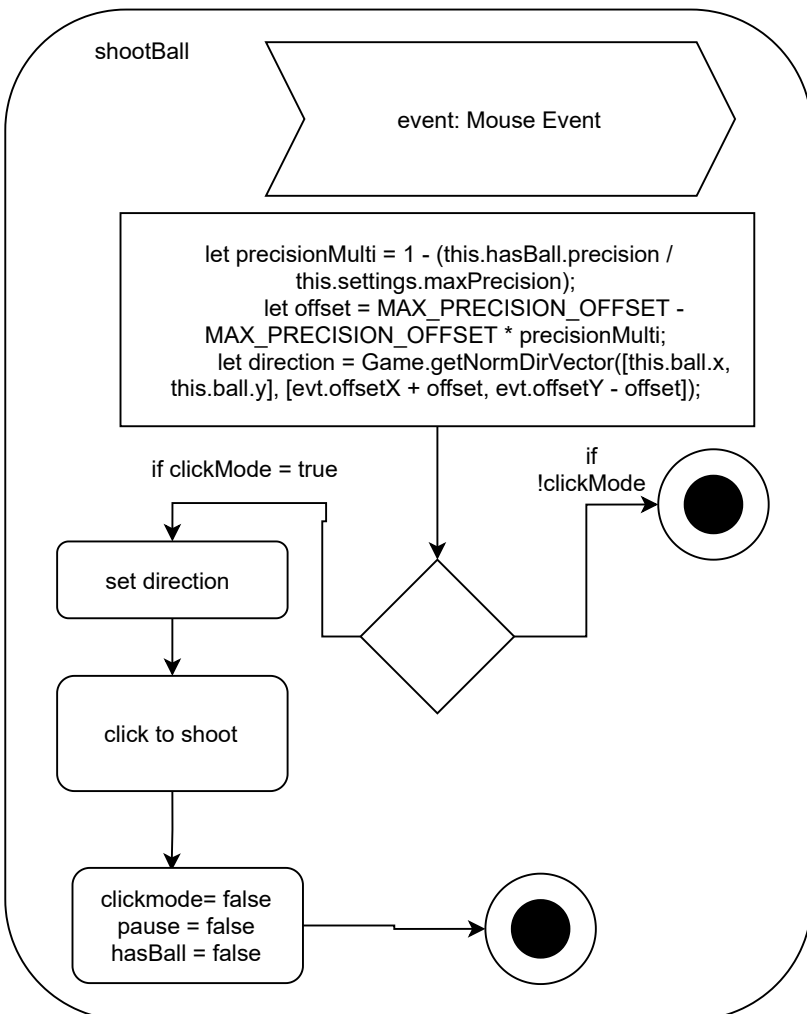
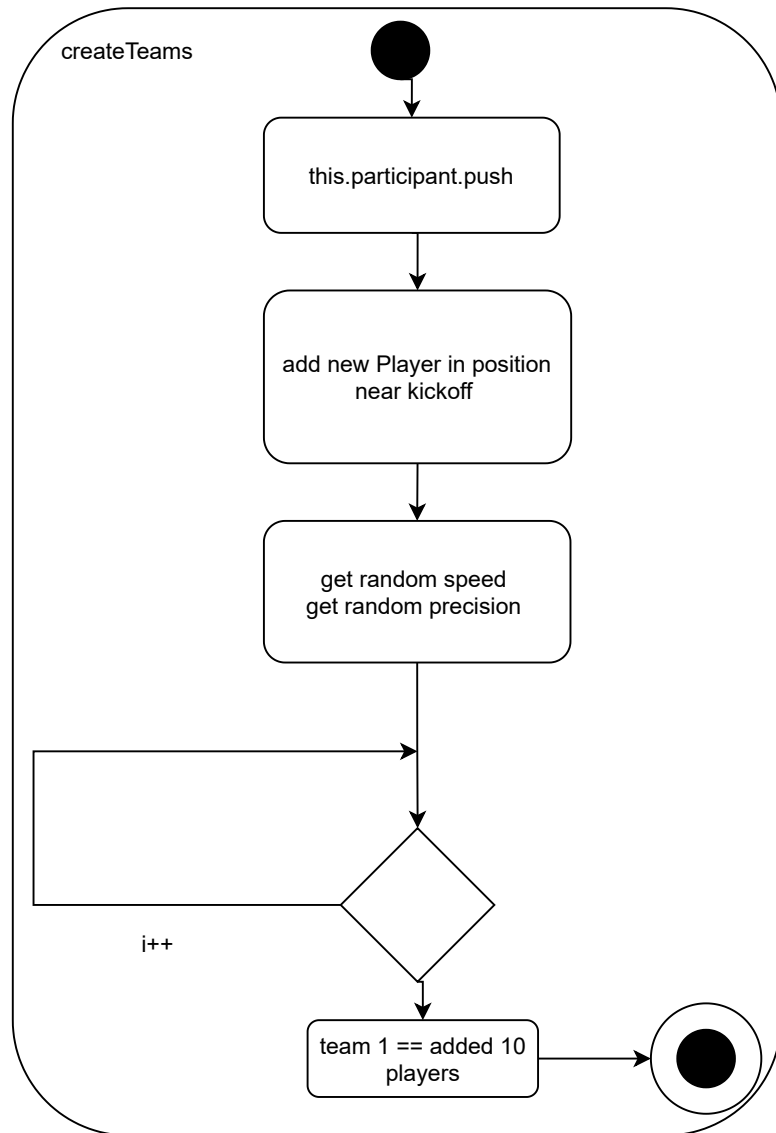
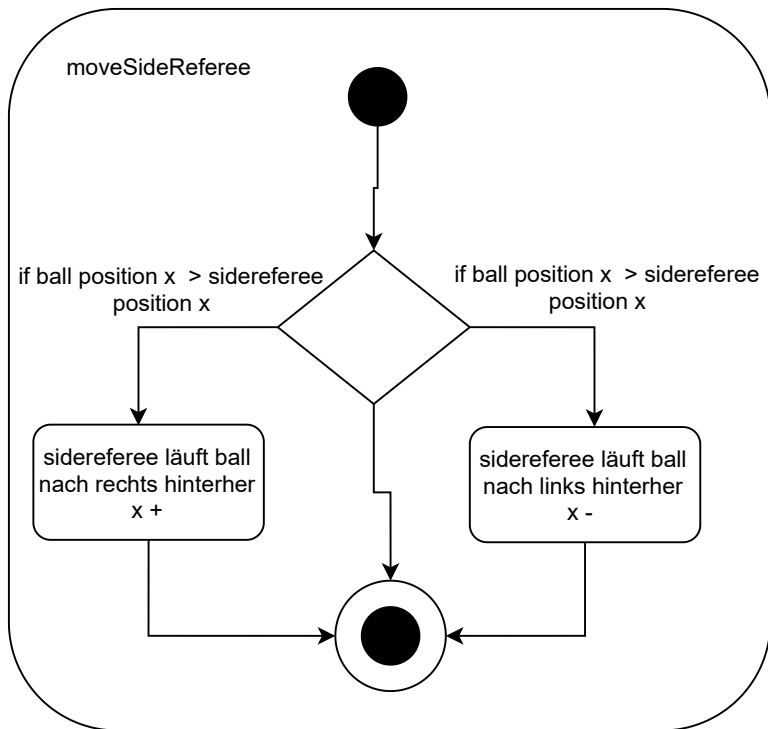












selectPlayerClick

event: Mouse event = click

event.preventDefault

let vec2: [evt.offsetX,
evt.offsetY]

else get player nearest to the courser

if NewPlayer is
clicked

let newNr = random
nummer von 1-99

spieler hinzufügen



no player is selected no addplayer is selected

player on field is
selected

